

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

«SIDNEY AFFAIR» PÕE À PROVA AS SUAS CAPACIDADES DE INVESTIGAÇÃO

TÍTULO: Sidney Affair
MÁQUINA: Spectrum

Quem gostou de *Vera Cruz* e se apaixonou por esta excelente aventura policial não pode, agora, perder o que poderia considerar-se a sua segunda parte, ou a continuação das investigações do detective que aí personificámos. O programa tem a mesma origem, a *Infogrames* (uma empresa francesa de software), mas a versão que entre nós aparece é a inglesa, tal como já sucedera com o primeiro jogo.

O formato é idêntico, apenas com alguns melhoramentos e modificações, e *Sidney Affair* é igualmente carregado em duas partes, a primeira para analisar a cena do crime e a segunda para o resolver. E o que acontece? Num primeiro «écran», vemos a alça telescópica de uma espingarda, um rosto e a súbita aparição de um ferimento de bala na testa do personagem, que se presume ser *James Sidney*, já que é essa a identificação que a seguir encontraremos. Ouvem-

-se sirenes de ambulâncias e carros de polícia e, a seguir, estamos na rua; um homem ficou estendido no passeio, tem ao lado uma pasta, e nós dispomos de uma lupa (em *Vera Cruz* era uma máquina fotográfica, como se lembram) para examinar o cenário.

Como no jogo anterior, usam-se as teclas de cursor para deslocar a lupa e «Space» para activar, premindo-se «Enter» para mudar de cenário e, no final desta primeira

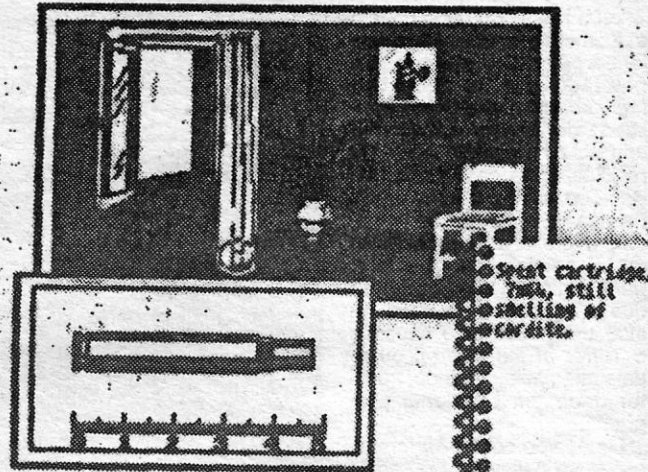
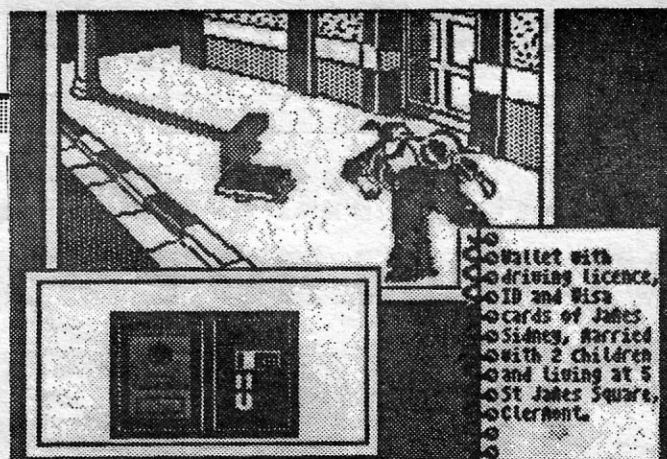
parte, para «saímos» para a segunda, que é carregada a seguir. E vamos recolhendo indícios: o conteúdo da carteira, da pasta, a identidade do morto, uma bala que ficou cravada na parede... Satisfeitos com o que encontramos, passamos a um segundo «écran», uma sala de onde terá sido disparada a espingarda, e aqui achamos uma impressão digital, um cartucho, uma «beata»...

A segunda parte do jogo é praticamente igual à de *Vera Cruz*: temos o mesmo terminal que nos permite comunicar com outras esquadras ou departamentos de polícia, pedir exames (como a autópsia da vítima), comparação de provas ou depoimentos, declarações das várias pessoas que nos vão surgindo, desde aquelas que nos são dadas a conhecer de imediato na agenda do morto até às que serão citadas

pelas primeiras ou aparecerão noutras circunstâncias.

As pistas iniciais são praticamente nulas e contactando um advogado identificado na agenda fica-se a saber, por exemplo, que *Sidney* está em processo de divórcio da mulher, mas talvez o causídico tenha algo mais a dizer. De certeza, várias personagens escondem mais do que revelam nas primeiras declarações, tal como sucedia em *Vera Cruz*, mas um bom polícia não deve ficar pelas aparências ou primeiras impressões.

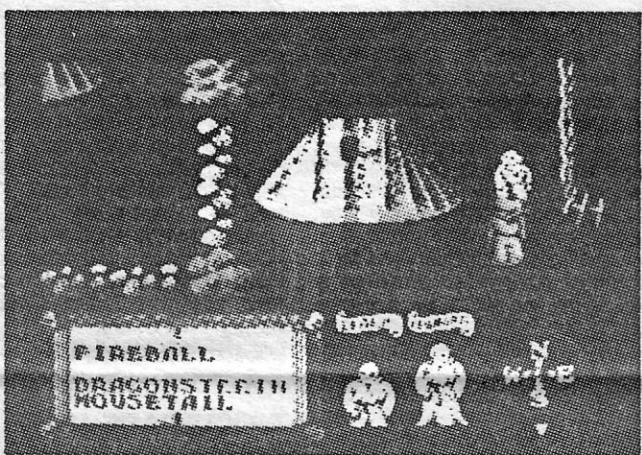
Sidney Affair tem todas as condições para ser um sucesso tão grande como o foi *Vera Cruz* e podem crer que vale a pena «dar cabo da cabeça» a tentar decifrar este mistério. Claro que, como todas as aventuras, o jogo perde todo o interesse uma vez resolvido, mas o prazer que dá compensa isso.



(Jogo cedido por Chai-Chai)

GÉNERO: Aventura
GRÁFICOS (1-10): 7

DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A não perder



FEITICEIROS DISPUTAM O «TOP»

TÍTULO: Feud
MÁQUINA: Spectrum

Feud é um daqueles jogos que nos deixa completamente (ou quase) perdidos, se não tivermos um mínimo de instruções ou algum «feitiço» que nos explique que ingredientes é preciso juntar para obter determinados efeitos. Claro que, com paciência e experimentação, lá chegaremos, mas, entretanto, já «morreremos» tantas vezes que a história deixou de ter piada.

Mas o que se passa afinal? Numa terra onde a magia ainda funciona, dois feiticeiros, *Learic* e *Leonoric*, envolvem-se numa competição para ver quem domina, afinal, por aquelas bandas. Aquele que controlamos é *Learic* e podem crer que não é nada fácil passar a perna ao outro, tanto mais que este teve ajuda do programador e serve-se do computador para jogar contra nós.

A ideia básica do jogo é recolher ingredientes, que estão espalhados por um enorme labirinto — a propósito, se não fizerem um mapa, perdem-se irremediavelmente —, levá-los para o caldeirão de *Learic* e esperar que tenhamos feito boa escolha nas misturas. Se acertarmos, ficamos com um feitiço, que nos vai ser útil para derrotar o adversário, quer directamente quer virando contra ele os camponeses que vagueiam pelas redondezas (para fazer os feitiços, depois de apanhar as ervas respectivas, voltar ao caldeirão,

colocar-se sobre ele e premir «disparar»). Os feitiços (ou ervas) de que dispomos aparecem na janela do canto inferior esquerdo, passando a lista com os comandos de esquerda e direita e activando-se com «disparar».

Como não podia deixar de ser, *Leonoric* anda à procura do mesmo, mas, como tem o computador a ajudá-lo, encontra tudo muito mais depressa, pelo que é aconselhável evitá-lo, enquanto não dispusermos dos nossos próprios feitiços. Para saber a direcção em que ele está, basta olhar para a bússola na parte inferior direita do «écran»: a seta iluminada indica o rumo a seguir para o encontrar.

A área de jogo, muito bem desenhada, com gráficos bem coloridos, é grande, e às vezes poderá ser conveniente saltar rapidamente de um lado para o outro, para o que existe um feitiço adequado. Alguns feitiços são defensivos, outros, ofensivos, mas descobrir as fórmulas correctas tem muito que se lhe diga e o jogo envolve uma boa dose de estratégia.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

AVENTURA DE GOSTOS VÁRIOS

TÍTULO: Grange Hill
MÁQUINA: Spectrum

Grange Hill é uma série televisiva da BBC e, como nunca a vimos, não sabemos até que ponto os personagens que nos aparecem nesta aventura têm alguma coisa a ver com o tema que a inspirou, mas uma coisa é certa: como jogo tem alguns atractivos e os apreciadores do género poderão achar-lhe interesse suficiente para tentarem a solução.

A história tem um esquema simples e um formato original, já que combina acção com introdução de comandos por texto, por «menu» e por opções, não custando muito perceber como tudo funciona. Chegar ao fim é que se torna mais difícil, já que há muito problema a resolver, antes de o personagem que controlamos — *Gonch*, que é acompa-

nado do seu amigo *Holo* — recuperar o seu walkman, que foi confiscado na escola, para não chegar a casa sem ele. E tudo num tempo-limite, já que o relógio vai marcando implacavelmente a passagem do tempo até à meia-noite. Dir-se-á que esta não será a melhor hora para um miúdo chegar a casa, mas esse é um pormenor que é melhor deixar de lado, já que outras preocupações mais importantes surgem no programa, como o problema da droga e dos traficantes que aparecem perto das escolas (lá como cá...).

Os problemas a resolver fazem lembrar, em certos aspectos (bem como o formato), jogos como *Spellbound*, em que é preciso examinar objectos, usá-los, etc., mas há sequências de acção que, não exigin-



do habilidade de maior, são igualmente importantes para avançar no jogo. No essencial, os autores procuraram elaborar um programa «para todos os gostos» e, assim fazendo, deixaram alguma coisa de fora em cada parte, mas temos visto muito pior.

(Jogo cedido por Chai-Chai)
GÉNERO: Aventura
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

JUDO SIMULADO NÃO AQUECE

TÍTULO: Uchi Mata
MÁQUINA: Spectrum

Ao ver *Uchi Mata*, chega-se facilmente a uma conclusão: é mais fácil escrever um programa de simulação de karaté ou qualquer outra arte marcial, em que pés e mãos sejam instrumentos ofensivos, do que recriar os movimentos do judo e, sobretudo, a sua técnica.

Como bem sabem os judocas — ou, no mínimo, quem já observou com um bom bocado de atenção um treino ou um combate desta arte de luta —, o objectivo fundamental do judo é projectar o adversário, provocando o seu desequilíbrio ou aproveitando-o, se foi ele que o perdeu, usando uma variedade de técnicas que este espaço não daria, obviamente, para descrever. É essencial saber-se, no entanto, e isto para quem não conheça mesmo o judo, que cada oponente agarra com as duas mãos o quimono do outro — idealmente, na banda, junto ao

peito, e numa manga —, procurando, depois, a melhor forma de efectuar a projecção, usando desde aquilo a que, no Ocidente, chamáramos uma «rasteira» até aos apoios de perna ou anca, para não entrar em técnicas mais complicadas.

Neste simulador, com uma área de jogo e uma janela de «apoio» (onde aparecem as posições dos pés, mas também o árbitro), além de outras que indicam a energia e as projecções, recria-se um combate de judo, em que as projecções são efectuadas movendo o joystick (ou dando o respectivo comando por tecla) na direcção em que pretendemos efectuar-las. Antes, todavia, é preciso agarrar o quimono do adversário, o que se faz premindo o botão de disparar (ou «Space»), quando estamos ao seu alcance. Um bom treino antes de começar, note-se, pode ser útil.



Dé uma forma geral, o programa é relativamente fraco. Como dissemos a princípio, é mais fácil «dar» murros e pontapés do que entrar nestas «subtilezas», e os programadores não conseguiram, pelos vistos, ultrapassar esta dificuldade. Os gráficos também não são famosos e o resultado fi-

nal é francamente decepcionante.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 5
CONSELHO: Evitar ou ver antes de comprar

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

MONSTROS DE LOCH NESS VIERAM DO ESPAÇO EXTERIOR

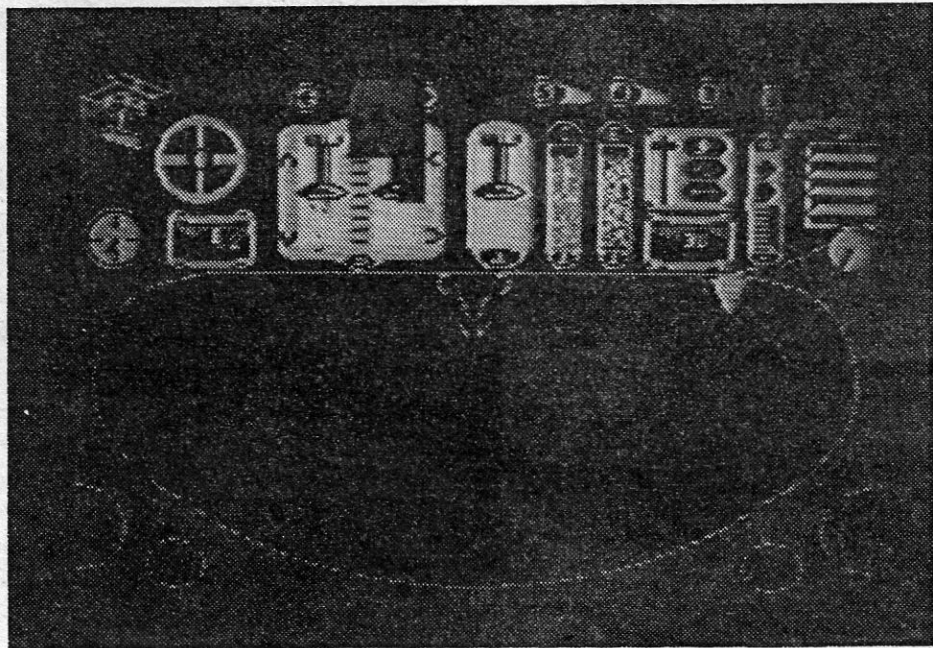
TÍTULO: Terror
of the Deep
MÁQUINA: Spectrum

Loch Ness tem dado origem a inúmeras lendas, há quem jure a pés juntos que o lago é habitado por um simpático monstro, carinhosamente apelidado de *Nessie*, e tudo isso tem sido notícia em jornais e revistas, tema de filmes e origem de muita controvérsia. Faltava um jogo de computador, e ele aí está, mas com toque adicional de fantasia, para fugir à vulgaridade: só que a aplicação da ideia falhou um pouco pelo caminho e *Terror of the Deep* ficou-se pela mediania, quando podia ter dado um excelente programa.

De acordo com a *Mirrorsoft*, o que se passa no conhecido lago escocês tem mais a ver com a ficção científica do que com as velhas lendas da *Nessie*. Primeiro, tinham aparecido nos céus estranhos meteoritos, depois, as gentes do lugar começaram a ver estranhas coisas nas até então calmas águas, e agora é altura de ir ao fundo e ver o que se passa, a bordo de um primitivo submarino.

Terror of the Deep não é muito fácil de jogar, sobretudo se faltarem as necessárias instruções, e também é verdade que acaba por tornar-se um pouco monótono, para quem gosta demasiado de programas de acção, mas um apreciador de estratégia achar-lhe-á algum interesse, pelo menos durante algum tempo. E isto porque é tão importante saber como conduzir o jogo quanto eliminar os perigosos seres que habitam o lago.

Os autores do programa quiseram dar um toque de «realismo» aos comandos do submarino e, para isso, enve-



redaram um pouco pela simulação: supostamente, são as mãos do tripulante que executam as diversas operações e os nossos próprios comandos dividem-se, na generalidade, em duas partes, levando primeiro a mão ao instrumento ou controlo adequado e, seguidamente, accionando-o. O problema é que o painel de instrumentos é de leitura difícil, para quem não saiba o que significam os símbolos aí desenhados, e as simples tentativas de pouco ou nada servem, conduzindo apenas a uma «morte» prematura.

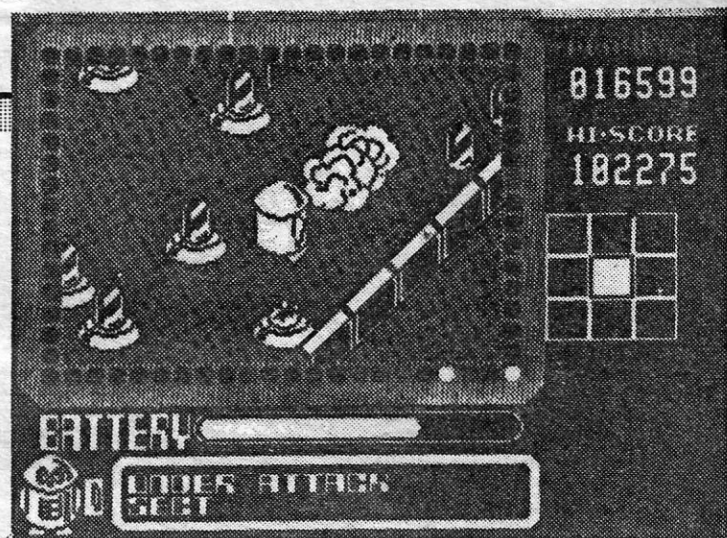
O «écran» é bem desenhado, dando uma atmosfera de antiguidade ao submarino, e podemos apreciar o que nos rodeia em quatro direcções, e melhor ainda se acendermos os holofotes, mas isto conduz a um consumo adicional de energia. Não que isto seja um grande problema, porque po-

demos reforçar o nosso nível de abastecimento, fazendo girar a roda na parte inferior direita do painel (por cima, têm os indicadores de energia). Da mesma forma, se precisarmos de mais combustível ou armas, podemos pedi-las para o navio de apoio à superfície, tocando uma buzina (dois toques para combustível, um para munições), por meio da barra em «T» também à direita do «écran». Quanto a oxigénio, o indicador está do lado esquerdo, e se precisarmos de mais temos que dar à bomba, levando até lá a mão e accionando o controlo «cima/baixo». É de sublinhar, no entanto, que os reabastecimentos só podem ser enviados para baixo se o submarino estiver imobilizado — o que, em contrapartida, aumenta o risco, porque atrai mais atenção dos alienígenas que habitam o lago.

Para destruir os alienígenas há três tipos de armas, que se escolhem pelo mesmo método: arpões, choques eléctricos e bombas, mas a primeira e a última são limitadas, enquanto a segunda gasta bastante energia. As bombas, de qualquer forma, só devem ser usadas contra uma grande concentração de alienígenas, ao passo que os choques eléctricos são imprescindíveis se um inimigo mais curioso se fixa ao casco.

O jogo, como dissemos, ficou a meio caminho de se tornar merecedor de atenção continuada, mas os gráficos são curiosos e há gostos para tudo.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Ver antes de comprar



ROBÔ PROTEGE NAVE DE ALIENÍGENAS

TÍTULO: Martianoids
MÁQUINA: Spectrum

A *Ultimate* é a pioneira nos jogos em 3D e *Martianoids* dá-lhe bom crédito neste aspecto, já que é um programa de bons gráficos, com excelente animação e boa resposta do *sprite* que controlamos aos comandos, para além de uma história de suporte bem típica daquela editora.

Martianoids são seres alienígenas que invadiram uma nave espacial, na qual tentam destruir o computador de bordo, com o objectivo de criarem um ambiente em que possam viver sem problemas. Para isso, terão que destruir as linhas de comunicação do computador com os seus terminais, pondo termo ao fluxo de comunicação de programas entre aquele e estes.

Apenas um *robot* vai opor-se aos invasores e fazer os possíveis por frustrar os seus intentos, desde que consiga ir apanhando baterias, para manter a sua energia, proteger os diversos sectores da nave, verificar que cada programa do computador segue os canais adequados e, claro, manter-se «vivo», face aos ataques dos alienígenas. Por exemplo, conseguir que cada programa chegue ao processador (em forma de pirâmide) é essencial, já que, nessa altura, são activadas as defesas automáticas da área e todos os inimigos são destruídos. Esta tarefa não é fácil, porque os programas passam por uma espécie de barras, que os alienígenas arrancam e o *robot*

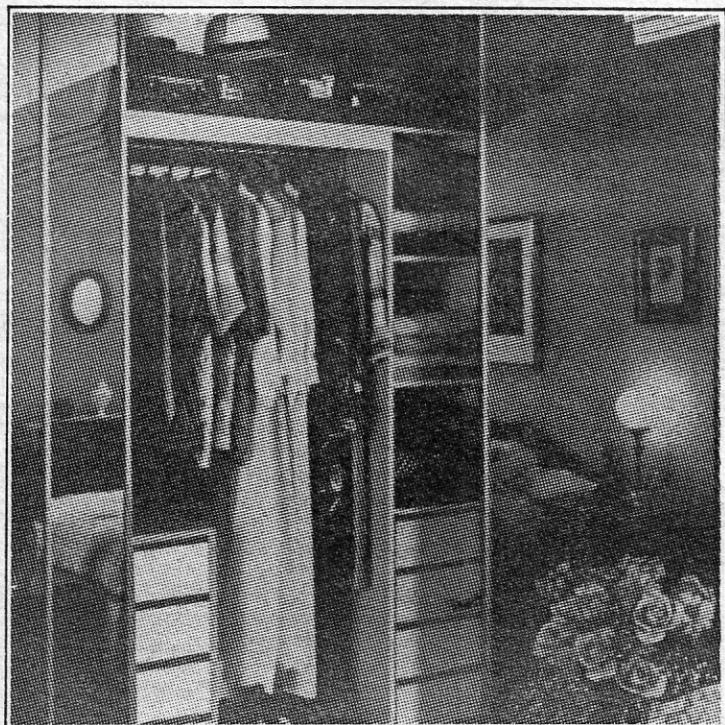
terá de apanhá-las e colocá-las nos devidos sítios, ou seja, nos buracos respectivos.

Ao lado da área de jogo há um mapa, que mostra os sectores da nave, e começa-se no central, mas, ocasionalmente, surgirão avisos, na janela de mensagens, sobre ataques noutros sectores, aos quais o *robot* deverá acorrer. A primeira tarefa é localizar a pirâmide do processador e o programa de computador e, em seguida, como dissemos, proteger este, para o que é necessária boa mobilidade, além da capacidade de eliminar devidamente os inimigos. Para isso, o *robot* dispõe de duas armas, uma espécie de *spray*, que só mata a curta distância, e *raios mega*, capazes, até, de destruir paredes (estes últimos são essenciais para chegar a certos sítios e recolher baterias, por exemplo, mas convém não os usar muito).

O jogo consegue manter interesse por muito tempo, que mais não seja pelo constante desafio que coloca — estamos sempre a correr contra o tempo —, e é sem dúvida do melhor que a *Ultimate* tem colocado no mercado. Se aprecia o género, não o vai largar. (Jogo cedido por Chai-Chai.)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar

XXII — GUIA TV / «A CAPITAL»



OPÇÕES DE PORTAS EM:

- * ESPELHO BRONZE
- * ESPELHO BRANCO
- * ESPELHO IMITAR ANTIGO
- * VIDRO - VIDRO PINTADO - VIDRO COR
- * MADEIRA P.V.C. BRANCO E CREME
- * MADEIRA MOGNO - MADEIRA PINHO
- * MADEIRA FAIA

FÁBRICA DE ESPELHOS
Central de Alvalade, Lda.

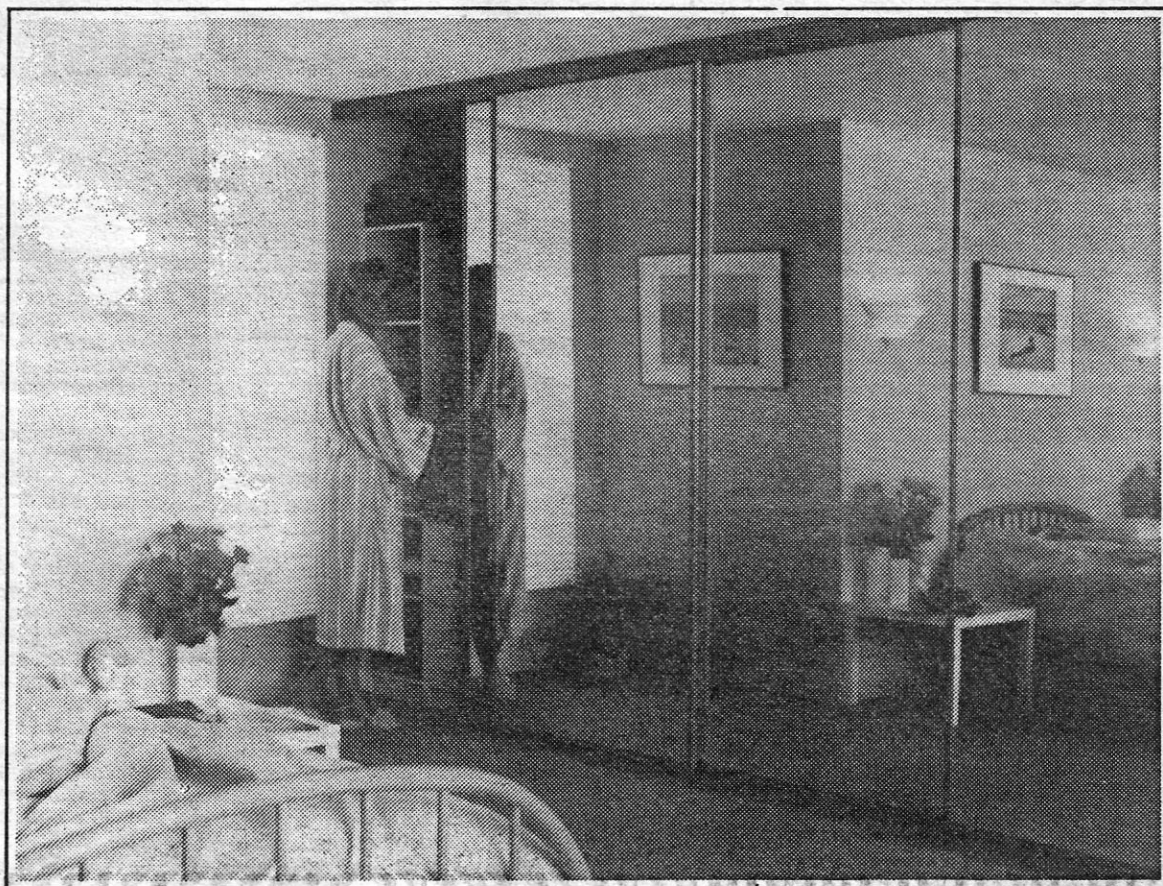
14-A, Rua José d'Esaguy, 14-B
1700 LISBOA • Telef.: 89 15 88 - 89 62 22



PORTAS DE CORRER E ROUPEIROS

••••• *Elegance*

CRIE UM NOVO ESPAÇO EM SUA CASA...



Pokes & Dicas

UMA vez mais verificamos que são em maior número as cartas com dicas para os mais diversos jogos, e isso é motivo de satisfação, porque, como já aqui temos referido, compreender um jogo e saber como levá-lo até ao fim é mais importante do que os truques, embora estes ajudem... Assim, e uma vez mais, é com as dicas que vamos abrir, começando com a carta de Vítor João, Hugo Samuel e Hugo Quinta, de Leiria, que falam de Kayleth (sobretudo para responder a um pedido do Artur Caetano) e de Rebel Planet.

Kayleth mais fácil

No começo do jogo, você encontra-se amarrado a um tapete rolante por duas argolas, que lhe prendem os braços e as mãos. Para se livrar delas, apenas terá de fazer BREAK BANDS; GET UP. Depois destas acções, verá que um alarme está a soar. Para o desligar, terá de fazer o seguinte: UP; PULL LEVER. O alarme fica agora desligado e você está livre do andróide que o queria destruir. Sendo assim, podemos continuar com a aventura, da qual passo apenas a descrever os movimentos: GO DOWN; EXAM MACHINERY; GET TAPE; EAST; EAST; EXAM CABINET; GET CANISTER; NORTH; EXAM CHAIR; TURN KNOB; GET GLOVES; WEAR GLOVES; WEST; WEST; GET FUSE; SOUTH; OPEN TAPE; PUT TAPE ON CANISTER; GET ALL; EAST; INSERT SERTA ON SLOT; OPEN APERTURE; UP (se quiser depois voltar ao complexo principal basta vir ao ponto onde se encontra agora a fazer os seguintes movimentos DOWN; OPEN APERTURE).

Mas continuemos com a nossa aventura: OPEN APERTURE; EXAM CONTROLS; REMOVE SERTA AND INSERT MASTA; PRESS BUTTON; DOWN; AZAP CODE ELY; UP; GET PYXIS; WEST; EXAM SLEEPERS; EAST; GO ELEVATOR; EXAM PANNEL; PRESS M2; GO OUT; REMOVE MASTA; TALK TO YAGMOK; WEST; EXAM DOOM; EAST; NORTH; EXAM CASKETS; GET PYRAMID; SOUTH; GO ELEVATOR; PRESS G; GO OUT; SOUTH; SOUTH; EAST; EXAM COMPOST; GET COMPOST; WEST; GO SQUARE; WEST; GET MANUAL; EXAM MANUAL; READ MANUAL; EXAM DEBRIS; DROP MANUAL; GET YUREK; EAST; SOUTH; TALK BROZNAK; GET GNUTS; NORTH; NORTH; WEST; Y; NORTH; NORTH; DOWN; EXAM CRATER; EXAM ASH; UP; WEST; DOWN; EAST; GO TUNNEL; INSERT DEXTA; FIRE PLASMA TO DOOR; EAST; DOWN; INSERT FUSE ON SKIMMER; UP; EXAM SHELVES; GET ALL; WEAR SUIT; DOWN; GO SKIMMER; RIDE SKIMMER; SOUTHWEST; EAST; EXAM RUBBLE; OPEN HATCH (aqui você vê que deveria ter pedido uma chave a YAGMOK); WEST; NORTHEAST; GO SKIMMER; RIDE SKIMMER; UP; WEST; DOWN; WEST; UP; EAST; SOUTH; WEST; SOUTHEAST; GO ARCHWAY; NORTH; SOUTH; EXAM DOME; GO ENTRANCE; SOUTHWEST; INSERT SERTA; GO ENTRANCE; EAST; EXAM MACHINERY (parei aqui, porque não tive mais progressos que me levassem a descobrir outros objectos; no entanto, espero que estas ajudas sejam úteis para os leitores).

NOTAS:

— Antes de falarmos com qualquer personagem que encontremos no caminho, é preciso que retiremos o cartridge que tenhamos no momento, pois só assim poderemos falar com os personagens.

— Talvez usando sempre o cartridge certa, isso nos permita ver melhor do que sem ele(?).

Faço agora uma lista dos objectos que encontrei:

- Tape — abrindo-o, pode-se abrir o canister que contém os cartridges para meter no slot;
- Dexta — possibilita o disparo de raios de plasma;
- Fuse — para meter no skimmer, para que ele funcione;
- Pyramide — (?) é feita de prata;
- Seta — permite ver melhor(?);
- Compost — para plantar (?);
- Pyxis — abrindo-o, ficaremos com duas lentes escuras;
- Cannister — abrindo-o com tape, obtêm-se os cartridges para meter no slot;
- Gloves — para que não se queime ao abrir o tape, pois é ácido;
- Cube — é feito do mesmo material que a pyramide e também não sei para que serve;
- Masta — permite abrir as «service apertures»;
- Suit — para usar quando andar de skimmer, pois sem ele é totalmente destruído pelo mar ácido.

Depois disto, esperam eles que outros leitores descubram coisas novas em Kayleth e as enviem.

Rebel Planet

Sobre Rebel Planet, também já descobriram algumas coisas, designadamente o que se compra numa loja, que fica na primeira cidade. E como se entra na primeira cidade? Basta que pague as taxes; e como é que se pagam? É simples, basta pegar no access card e ao pé dos guardas dizer «PAY TAXES», voltando à nave e saindo de seguida com os objectos que desejar. Saia do espaçoporto e vá ao hotel, que se encontra à sua frente. Entrando no hotel você encontra um seu amigo da resistência. Fale com ele e verá que ele leva um tiro, mas não se preocupe com isso, pois o jogo é assim mesmo. Mas continuemos: injecte-lhe a ampola de analgésico e ele lhe dará uma pista, assim como uma diskette. Se lhe examinar a mão (FIST) saia do hotel e vá duas vezes para o sul e duas vezes para nordeste, depois para este. Aí encontrará uma loja: com o access card, compre o que tiver à vista, e fique aqui, que depois há mais.

Eles queriam pedir informações para saber como se há-de de encher o jetpack de fuel, e como se sai do sewer, após se lá entrar. Aham que é com a scooter, em que temos que perseguir uma serpente que nos aparece, mas isso só é possível se arranjarmos a scooter, e aí é que gostariam de saber como se repara.

Academy explicado

O jogo Academy é reconhecidamente difícil, mas o João Nelson Fernandes Nunes, de São Martinho do Porto, dá algumas explicações bastante importantes sobre algumas missões (as sete primeiras) e os acessórios da nave.

— ACESSÓRIOS:

- Flares — iluminam tudo à volta durante 10 segundos;
- Infra Red — serve para iluminar de noite;
- Bombs — explodem 10 segundos depois de lançadas;
- Missiles — São mísseis com mira pré-definida;
- AMMS — quando lançados, rebentam os mísseis inimigos;
- Target!... — quando algo está na mira, avisa com uma luz;
- Compass/ADF — é indispensável, serve para nos indicar o caminho de volta à doca (quando o risco estiver no meio do rectângulo);
- Scanner — o radar, também indispensável.

— COMANDOS:

- Help — mostra os comandos todos;
- Launch — escrever para sair da doca;
- Equip — para equipar e reparar as naves na doca;
- Sights on — mira;
- Deaf e Code — só para a missão «Cipher», no 2.º nível.

E, agora, notas sobre as missões, tendo isto em atenção: quando o fuel estiver a meio, voltar à doca e teciar EQU(ip), REFUEL e REPAIR.

— 1.ª Missão, «If it moves» (1.º nível):

Objectivo: destruir tudo o que aparecer à frente.

Acessórios a levar: Bombs, ADF, scanner e flares (que são dispensáveis, se já tiver prática).

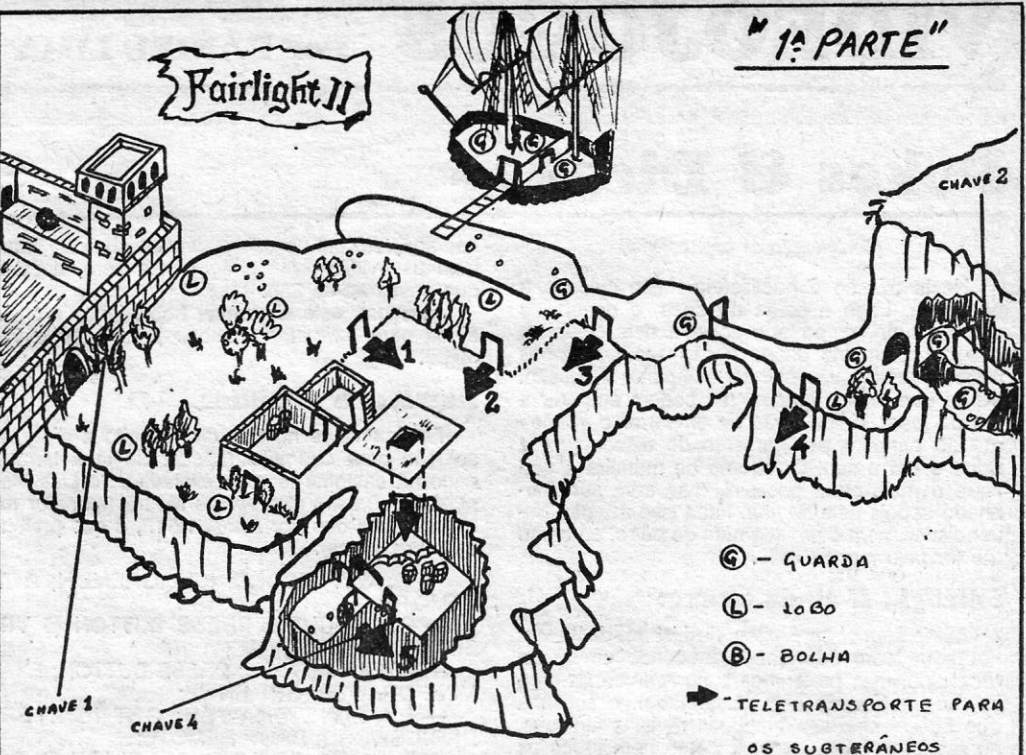
A melhor maneira de combater nesta missão é ir devagar (1/3 de velocidade) e parar ou reduzir ainda mais quando os inimigos estão ao alcance de tiro; contra alguns, há só que disparar, mas se forem os Kamikaze, largar uma bomba e fugir, a menos que tenha já prática; quando estiver quase a acabar, verá que é difícil encontrar mais inimigos, pelo que deverá experimentar todos os quadrantes até os eliminar a todos.

— 2.ª Missão, «Red Dawn» (1.º nível):

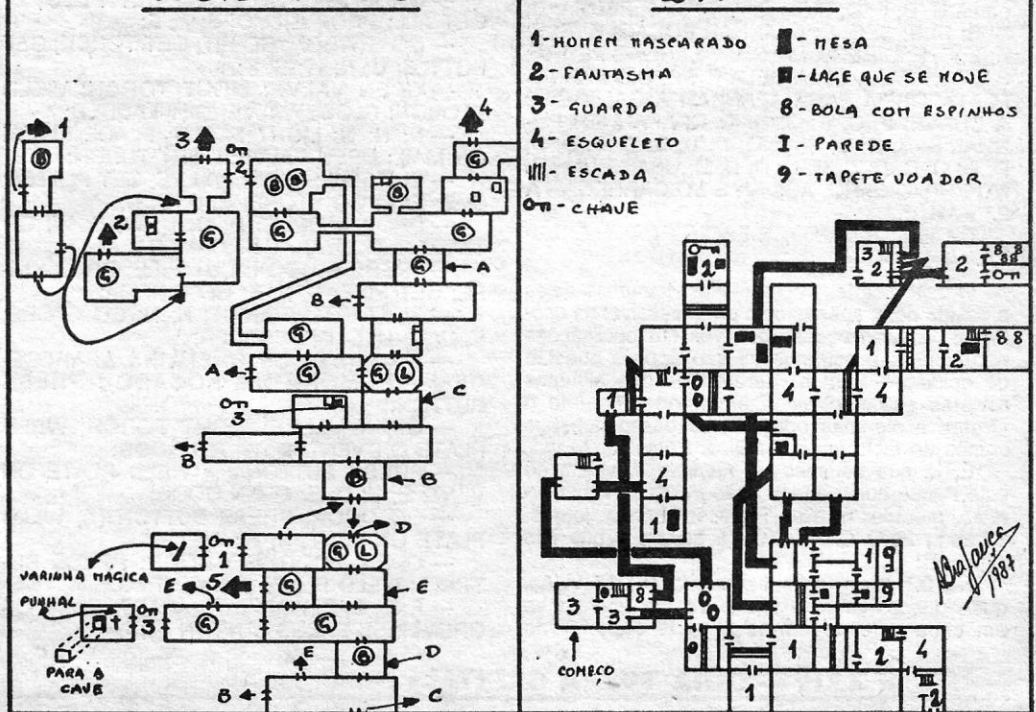
Objectivo: destruir as fábricas de robots.

Acessórios: Bombs, ADF, scanner, AMMS.

Para executar esta missão, tem que destruir seis fábricas de robots protegidas por naves (são sempre duas); na maior parte das vezes, os três grupos de fábricas estão a N, W e SE da doca; quando aparecerem inimigos no scanner, parar e destruí-los, avançando depois até haver fábricas; então acelera-se ao máximo e larga-se a bomba quando as fábricas estiverem no quadrante central do scanner, e ao mesmo tempo vão-se lar-



SUBTERRÂNEOS



gando AMMS, para que os mísseis não nos atinjam.

— 3.ª Missão, «MELTDOWN» (1.º nível):

Objectivo: destruir o reactor — 15 minutos para consegui-lo.

Acessórios: ADF, scanner, bomb, flares, AMMS.

Esta missão é a mais difícil do grupo, mas não é caso para desesperar. É aconselhável não acelerar a mais de metade, excepto depois de a bomba ser lançada. Quando sairmos da doca, a primeira coisa a fazer é orientarmo-nos para norte, seguindo as luzes (semelhantes a «cogumelos» de explosões que piscam); quando as luzes acabam e começam a disparar contra nós, pára-se, destrói-se o inimigo e, quando só houver o reactor, acelera-se e larga-se a bomba. Em seguida, volta-se à base.

4.ª Missão, «SOFTLY, SOFTLY» (1.º nível):

Objectivo: Dar uma volta ao campo minado.

Acessórios: ADF, scanner, mísseis.

Esta é a missão mais fácil (excepto para os «acelerados»). Consiste em progredir entre um corredor de minas e basta parar para abater os discos voadores e depois continuar. Não convém tão-pouco ir muito devagar, porque quanto mais tempo se demorar menos percentagem se tem e, quem tiver menos de 66% ao entrar na doca, não passa.

— 1.ª Missão, «Cipher» (2.º nível):

Objectivo: Recolher pelo menos quatro códigos de reactores.

Acessórios: Mísseis, ADF, scanner, door unit.

O nosso leitor não conseguiu completar esta missão por não ser capaz de retirar o código, uma vez dentro do reactor. Entra no reactor e tecla DEAF e consegue acertar na combinação de sons que dão acesso ao CORE, onde está o

código, mas aí pouco consegue fazer e gostava de que algum leitor o ajudasse.

— 2.ª Missão, «At the OK Corral» (2.º nível):

Objectivo: destruir robots.

Acessórios: Bombs, ADF, scanner.

Nesta missão destrói-se tudo o que aparece à frente; o nosso caminho é seguir para norte até encontrar os robots; andar a meia velocidade e parar quando são muitos os inimigos, destruindo-os à vez; largar bombas é um bom método.

— 3.ª Missão, «Where to Guv?» (2.º nível):

Objectivo: destruir os piratas nos quatro quadrantes.

Acessórios: ADF, scanner, bombas, jump unit, flares.

A partir daqui, ou seja, esta e a próxima missão, é que se começam a complicar as coisas. Esta missão tem uma maneira muito especial de se completar, ou melhor, duas. Eu prefiro esta: primeiro escolhe-se o quadrante para onde se quer ir combater os inimigos (tomemos o sul). Temos que nos pôr em posição de poder ir a grande velocidade, quando passarmos pela JUMP PAD (está ao lado da doca e utiliza-se com uma tecla pré-definida). A maneira de saber quando podemos utilizar a JUMP PAD é quando a palavra JUMP UNIT se iluminar (no acessório que está no painel de instrumentos). Quando estiver iluminado, carrega-se na tecla pré-definida e, assim que estivermos onde estão os inimigos, largamos a bomba e continuamos até ela rebentar. Para os outros quadrantes, fazer o mesmo.

A outra maneira é o contrário: ir no mínimo de velocidade, largar a bomba e voltar para trás.

— 4.ª Missão, «Hide and Seek» (2.º nível):

Objectivo: eliminar os discos todos.

Acessórios: Bombs, ADF, scanner.

(Continua na pág. seguinte)

GUIA TV / «A CAPITAL» — XXIII

GRUPO
VENDAS POR GRUPO, LDA.

PRECISAR, VOCÊ PRECISA...

- DIGA-NOS QUEM É, ONDE E COMO O PODEMOS CONTACTAR
- DEIXE O RESTO CONNOSCO!

AV. DA REPÚBLICA 41-2.º 1000 LISBOA Telef: 76 08 29/31/34

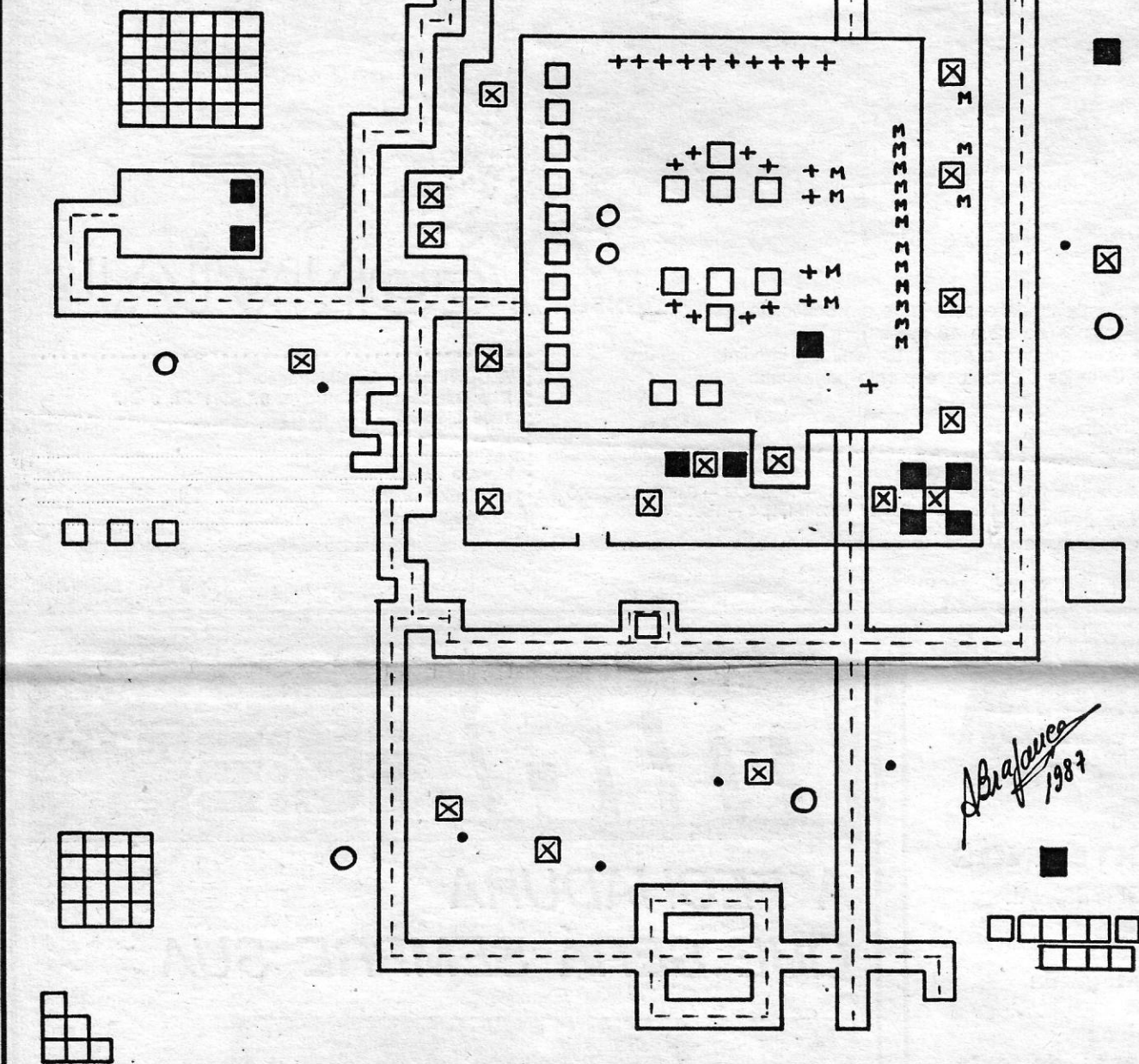
NOME _____

MORADA _____

TELEFONE PARA CONTACTO _____

GLIDERIDER

- ABRIGO
- ⊠ MISSEIS
- ⊕ TORRES
- REACTORES
- PASTES
- ⊗ LASERS
- ARSENAL DE BOMBAS



— WELD PLATE ON VENT; E; S; W; WAIT (ATÉ APARECEREM); PRESS BUTTON (*); — WELD PLATE ON VENT; CLOSE VALVE; E; DROP CAMERA; DROP PLATES; — W; GET DRILL; PLUG DRILL; DRILL PLATE; DROP DRILL; DROP BOTTLE; — GET HACKSAW; CUT PIPE; EXAMINE COUNTER; GET TAPE; — JOIN PIPE TO BOTTLE; PLACE PIPE ON HOLE; OPEN VALVE; — E; S; DROP ALL; W; E (ALTERNAR ENTRE W e E ATÉ EXPLODIR A BOMBA); — W (ATÉ CHEGAR AO Y.M.C.A.); GO DOOR; GO POOL; GET STRIPE; U; E→FIM.

E ainda pokes

Também deste último leitor, alguns pokes para fechar a secção desta forma:

- CAVES OF DOOM — POKE 25269, n.º de vidas; POKE 39196,0 (vidas infinitas);
- BOUNTY BOB STRIKES BACK — POKE 43852,0;
- WRIGGLER — POKE 49526, n.º de vidas; POKE 49564,0;
- ROLLER COASTER — POKE 36594,0; POKE 36595,0; POKE 36596,0;
- SIR LANCELOT — POKE 23892,0; POKE 23893,0; POKE 23894,0;

Do Nuno Filipe Silva Amado de Carvalho, de Setúbal, estas:

- FIGHTING WARRIO — POKE 60707, 3; POKE 61379,3; POKE 65026,3;
- ASTERIX — POKE 36726,182;
- MOVIE — POKE 64788,195;

Ele pede ajudas para Molecule Man e manda dicas que já demos. Tenta outro material, OK? Para acabar, algum material enviado por Rui Filipe Garcia, de Setúbal:

- TERMINUS — POKE 45583,0; POKE 47023,0;
- CONQUEST — POKE 23335,201;
- AVENGER.

- 10 REM — «Não meter o teu nome!»
- 20 REM AVENGER
- 30 LOAD " " CODE
- 40 POKE 33071,195
- 50 POKE 33072,80
- 70 POKE 33046,48
- 80 POKE 33047,93
- 90 FOR F=50000 TO 50028: READ A; POKE F,A: NEXT F
- 100 DATA 33, 98, 195, 17, 48
- 110 DATA 93, 1, 20, 0,237
- 120 DATA 176, 221, 33, 0, 132
- 130 DATA 195, 51, 129, 62, 201
- 140 DATA 50, 207, 202, 50, 92
- 150 DATA 160, 195, 128, 157
- 160 RANDOMIZE USR 32768.

Para a semana serão mais os pokes! Entretanto, que vos sejam úteis os mapas do António Luís da Silva Bragança.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Top

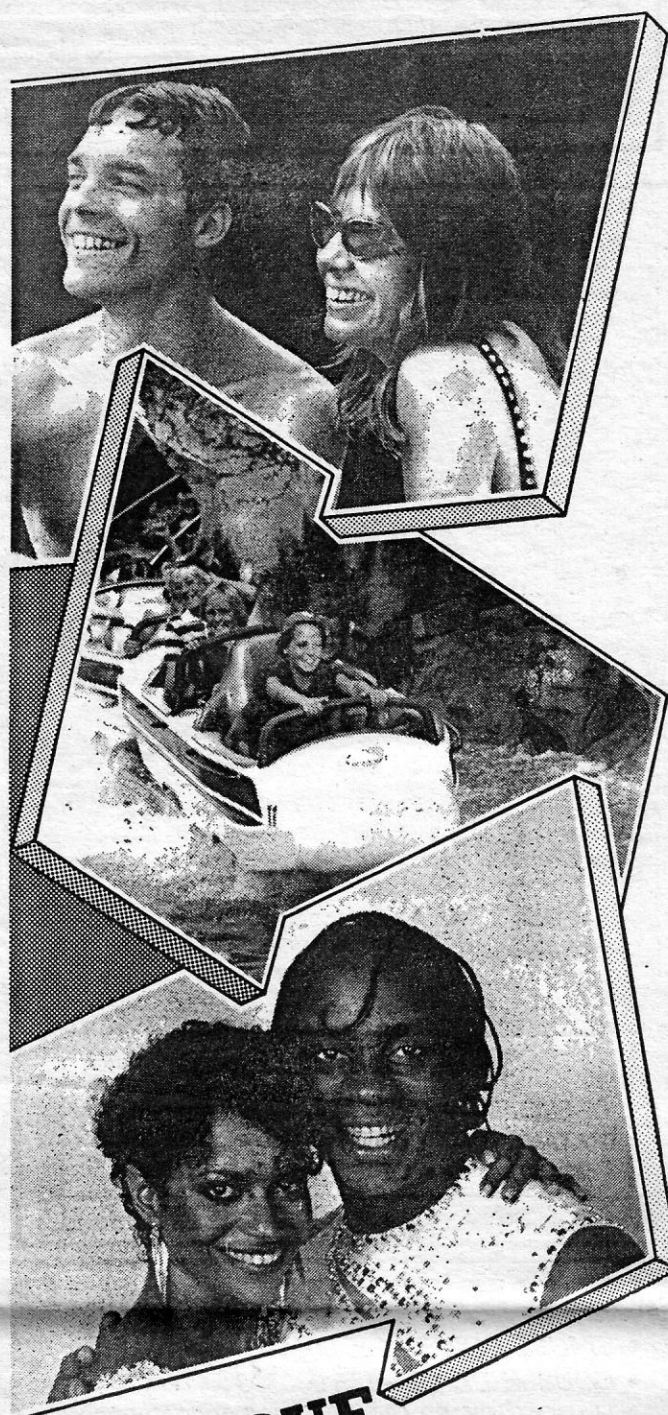
«A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

- 1.º — Arcanoid
- 2.º — Super Soccer
- 3.º — Enduro Racer
- 4.º — Scalextric
- 5.º — Vulcan
- 6.º — BMX Simulator
- 7.º — Night Rider
- 8.º — Golf
- 9.º — Ninja II
- 10.º — Saboteur

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).



PARA QUE AS CRIANÇAS E OS JOVENS TENHAM O SEU ESPAÇO...

TIMING

... criámos cerca de 200 horas de emissão, em 1986.



PRETO E BRANCO-7,10-COR-13,70

PONHA A SUA TAXA EM DIA. CUSTA TÃO POUCO POR DIA!



Dirija-se ao posto dos CTT mais próximo.
DEPARTAMENTO DE TAXAS
RÁDIO-TELEVISÃO PORTUGUESA